

## **AVVISO**

Prima di utilizzare questo gioco, leggere il Manuale di istruzioni di Xbox 360™ e i manuali delle altre eventuali periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali, visitare il sito [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) o chiamare il Supporto Tecnico di Xbox (vedere la terza di copertina).

## **Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame**

### **Disturbi dovuti alla fotosensibilità**

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni:

- sedersi lontano dallo schermo del televisore;
- utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori;
- giocare in una stanza ben illuminata;
- evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

## Xbox LIVE

Gioca con chi vuoi, in qualsiasi momento e dovunque con Xbox LIVE®!  
Crea il tuo profilo, chiacchera con i tuoi amici, scarica contenuti dal Marketplace di Xbox LIVE e invia e ricevi videomessaggi o messaggi vocali. Collegati! Ti aspetta un universo rivoluzionario.

### Connessione

Per poter usare Xbox LIVE, devi dotarti di una connessione Internet a banda larga per la tua console Xbox e abbonarti al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nella zona in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

### Impostazioni Familiari

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quale gioco possono accedere i giovani giocatori sulla base dell'età consigliata per il tipo specifico di contenuto. Per ulteriori informazioni, vai su [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

### Sul System Link

Fatal Inertia consente fino a 8 giocatori di giocare usando un system link. Per poter utilizzare un system link, le seguenti condizioni devono essere soddisfatte.

- ▶ Ogni giocatore ha una propria Xbox 360 e una copia di questo gioco.
- ▶ Ogni Xbox 360 è connessa ad una propria TV.

#### ■ Una periferica di rete (router, hub) con abbastanza porte per connettere tutti i giocatori e sufficienti cavi LAN disponibili.

◆ Connettere due Xbox 360 per giocare tramite system link.

1. Spegni entrambe le console Xbox 360.
2. Connetti le porte ethernet sul retro di ogni console con un cavo LAN (Local Area Network, ovvero rete locale).
3. Connetti ogni Xbox 360 ad una TV diversa. Accendi entrambe le console.

#### ■ Connettere più di due Xbox 360 per giocare tramite system link.

◆ Per connettere più di 2 console, oltre ai cavi LAN, avrai bisogno di un hub ethernet, di uno switch o di un router.

1. Spegni tutte le console Xbox 360.
2. Connetti ogni Xbox 360 ad una TV diversa.
3. Usando i cavi LAN, connetti ogni console Xbox 360 all'hub.
4. Accendi l'hub e quindi accendi tutte le console Xbox 360.

#### ■ Usare la connessione wireless

Puoi utilizzare l'adattatore per rete wireless dell'Xbox 360 per poter giocare tramite system link.

◆ Anche senza un router wireless, le funzionalità di rete adhoc della console ti consentono di giocare tramite system link. La rete adhoc consente a fino a 4 console Xbox 360 di connettersi.

**Questo gioco richiede almeno 80KB di spazio libero per salvare.**

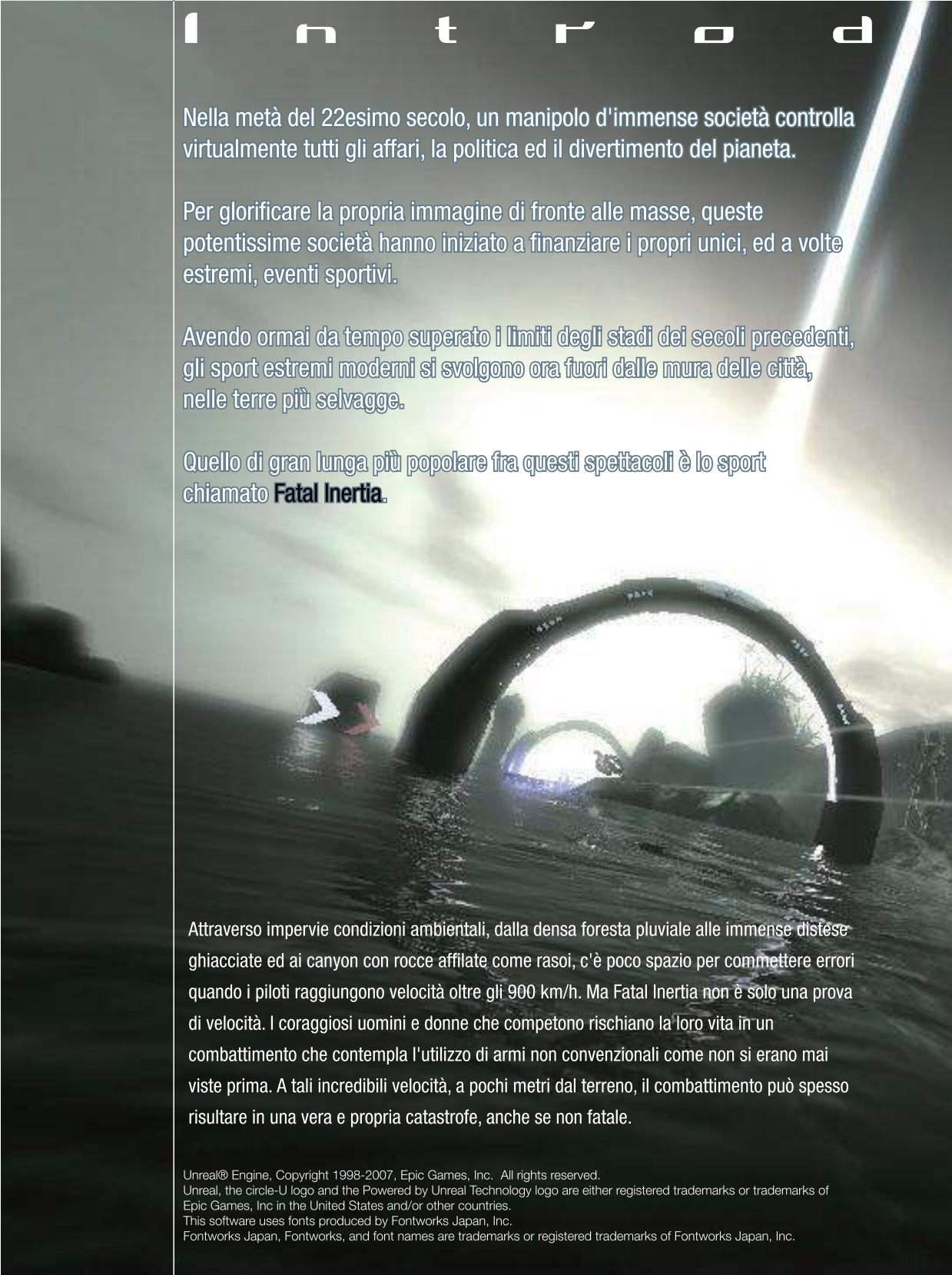
# Introd

Nella metà del 22esimo secolo, un manipolo d'immense società controlla virtualmente tutti gli affari, la politica ed il divertimento del pianeta.

Per glorificare la propria immagine di fronte alle masse, queste potentissime società hanno iniziato a finanziare i propri unici, ed a volte estremi, eventi sportivi.

Avendo ormai da tempo superato i limiti degli stadi dei secoli precedenti, gli sport estremi moderni si svolgono ora fuori dalle mura delle città, nelle terre più selvagge.

Quello di gran lunga più popolare fra questi spettacoli è lo sport chiamato **Fatal Inertia**.



Attraverso impervie condizioni ambientali, dalla densa foresta pluviale alle immense distese ghiacciate ed ai canyon con rocce affilate come rasoi, c'è poco spazio per commettere errori quando i piloti raggiungono velocità oltre gli 900 km/h. Ma Fatal Inertia non è solo una prova di velocità. I coraggiosi uomini e donne che competono rischiano la loro vita in un combattimento che contempla l'utilizzo di armi non convenzionali come non si erano mai viste prima. A tali incredibili velocità, a pochi metri dal terreno, il combattimento può spesso risultare in una vera e propria catastrofe, anche se non fatale.

Unreal® Engine, Copyright 1998-2007, Epic Games, Inc. All rights reserved.  
Unreal, the circle-U logo and the Powered by Unreal Technology logo are either registered trademarks or trademarks of Epic Games, Inc in the United States and/or other countries.  
This software uses fonts produced by Fontworks Japan, Inc.  
Fontworks Japan, Fontworks, and font names are trademarks or registered trademarks of Fontworks Japan, Inc.

u z i o n e

Oltre i limiti dell'asfalto e della gomma, il paesaggio sfuma nel futuro dello sport estremo.

Introduzione	2
Controllo del craft	4
Gioco	8
Tipi d'evento	12
Multigiocatore	16
Connettere a Xbox LIVE	16
Garage	18
Armi	22
Luoghi	26
Garanzia	32
Assistenza Clienti	33

## S o m m a r i o

Impaginazione del manuale: Matsui Jun (Plus Plan)

# Controller Xbox 360

(Schema dei controlli predefiniti)

## [ Grilletto sinistro ]

Scivola verso sinistra.

## [ Grilletto sinistro due volte ]

Avvitamento verso sinistra.

Ti libera delle armi fissate al tuo veicolo e respinge il fuoco nemico.

## [ Pulsante dorsale sinistro ]

Arma - Fuoco secondario.

Per la maggior parte delle armi, il fuoco secondario è usato per sparare dietro di te.

## [ Pulsante BACK ]

Cambia visuale.

## [ Levetta sinistra ]

Sterza il veicolo.

## [ Tasto direzionale ]

Premi giù sul tasto direzionale per scartare un'arma.

## [ Pulsante START ] Menu pausa

<b>Ritorno alla corsa</b>	Torna alla corsa
<b>Abbandono</b>	Abbandona la corsa corrente (solo Corsa serie)
<b>Riavvia la corsa</b>	Riavvia la corsa (solo Corsa veloce)
<b>Ritorna al menu</b>	Torna al menu precedente
<b>Opzioni</b>	Cambia le impostazioni di gioco (pag. 28)



**[ Pulsante X + Pulsante A ] Frenata-accelerazione**

Tenendo premuto il pulsante X mentre acceleri, la tua velocità diminuirà, ma la tua barra del boost si riempirà. Rilasciando il pulsante X, il tuo craft riceverà un'istantanea spinta in avanti. Questa mossa è utile quando devi frenare per girare un angolo stretto e ti aiuterà inoltre a scrollarti di dosso le armi e ad evitare il fuoco nemico. Stai attento a non surriscaldare il boost o il tuo motore andrà in stallo.

**Quando usare la Frenata-accelerazione**

Rilascia il freno quando appaiono le fiammate.

## Guida allo schermo

### [ Avvisi ]

Questi due avvisi ti indicano che hai deviato dal percorso definito. In entrambi i casi, premendo il pulsante **Y** per riportare il tuo craft sul percorso è spesso la mossa migliore.



Posto di controllo saltato



Direzione sbagliata

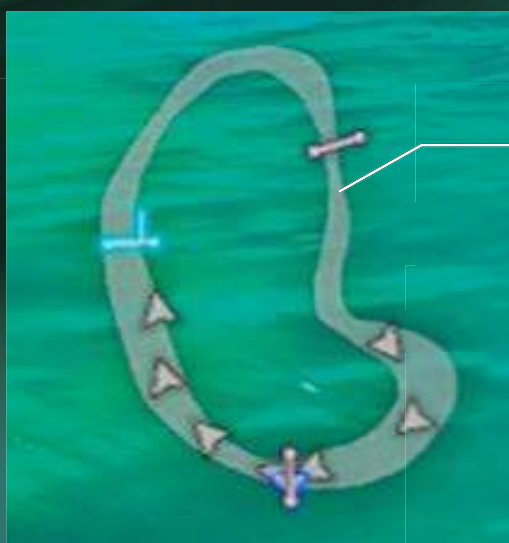
### [ Punti combattimento ]

Punti guadagnati da un attacco riuscito su un craft nemico durante la gara (pag. 13).



### [ Mappa percorso ]

Mini-mappa del percorso



Percorso di gara

-  Craft giocatore 1 (1P)
-  Craft nemico
-  Craft giocatore 2 (2P)
-  Punto di controllo
-  Prossimo punto di controllo
-  Partenza  
(La linea indica la direzione in cui viaggiare durante la gara.)



Controllo  
del craft



### [ Tempo ]

Mostra il tempo totale trascorso. Ogni volta che passi dalla partenza sarà anche visualizzato il tuo tempo sul giro.

### [ Numero del giro ]

Giro corrente / Giri rimasti

### [ Distacco ]

Il tempo di distacco fra te ed il prossimo craft controllato dall'IA in fronte (o dietro) a te sarà visualizzato ogni volta che passi un punto di controllo.

### [ Icona dell'arma ]

La tua arma corrente. Il numero di dischi rappresenta il numero di colpi rimasti. Nel caso mostrato sotto, puoi sparare ancora 3 volte.



### [ Barra del boost ]

Mostra la quantità di frenata-accelerazione accumulata. Se la riempi troppo, il tuo craft si fermerà temporaneamente.

### [ Posizione e velocità ]

La tua posizione corrente è visualizzata qui. La tua velocità corrente è visualizzata appena sotto la tua posizione.

### [ Punto di controllo ]

Devi passare tutti i punti di controllo nell'ordine corretto. Il prossimo punto di controllo è segnalato da un raggio luminoso blu che scende in cima al punto di controllo stesso.



### [ Isolotti armati ]


Sorvola queste apparecchiature per equipaggiare il tuo craft con un'arma. Non puoi mai sapere che tipo di arma otterrai.





## Come iniziare



Segui la guida della console Xbox 360 per iniziare. Premi il pulsante  START durante la sequenza iniziale o allo schermo dei titoli per passare al menu principale.

### MENU PRINCIPALE

<b>Giocatore singolo</b>	Gioca da solo. Scegli fra Corsa veloce, Allenamento (pag. 10) e Modalità carriera (P.11).
<b>Multiplayer</b> (P.16)	Gareggia contro altri giocatori online, in rete locale o tramite una corsa a schermo diviso.
<b>Garage</b> (P.18)	Personalizza e crea un craft da corsa. Nota che questa opzione non può essere selezionata finché non inizi una carriera.
<b>Opzioni</b> (P.28)	Modifica le impostazioni di gioco.

## Salvare/Caricare i dati

I tempi di gara, i progressi nella carriera e i veicoli personalizzati sono salvati automaticamente nel tuo profilo giocatore durante il gioco. Questi dati sono caricati automaticamente dal tuo profilo giocatore all'avvio del gioco.

### Profili giocatore Xbox

Fatal Inertia salva i dati di gioco per ogni profilo giocatore Xbox. Usando diversi profili quando esegui il gioco potrai avere diversi salvataggi.

\* Devi connetterti nel tuo profilo giocatore per poter salvare i tuoi progressi nel gioco. Puoi giocare anche senza un profilo, ma in quel caso i tuoi dati non saranno salvati permanentemente. Se ti connetti o ti sconnetti dal tuo profilo durante il gioco, sarai riportato allo schermo dei titoli.

\* Per ulteriori dettagli, consulta la guida della console Xbox 360.

# Correre una gara


## 1 Partenza!

Quando finisce il conto alla rovescia, sarà visualizzata una scritta PARTENZA sullo schermo e la corsa avrà inizio.



## 2 Passa attraverso i punti di controllo nell'ordine corretto.

Ci sarà un indicatore sopra al prossimo punto di controllo sotto il quale devi passare.

Se hai mancato un punto di controllo, o sei uscito dal percorso, premi il pulsante  in qualsiasi momento per tornare sul tracciato.



## 3 Attacca i craft nemici con le armi

Gli attacchi messi a segno sui craft nemici ti faranno guadagnare punti combattimento (pag. 13).

### NOTA

Non puoi acquisire nuove armi mentre ne stai già portando una, anche se il tuo craft sorvola un isolotto armato. Se, durante la gara, hai bisogno di una nuova arma, finisci quella corrente o premi giù sul tasto direzionale per scartarla.



## 4 Dopo aver completato un certo numero di giri, la gara finirà quando passerai sotto alla partenza.

Il numero di giri varia in base al percorso (pag. 10) (con l'eccezione dell'[Eliminazione] (pag. 12)).

### NOTA

La collisione con gli altri craft o con gli ostacoli, oppure l'essere colpito dalle armi nemiche (per es. dai Magnet), danneggerà il tuo craft. Il tuo craft esplode quando i danni si fanno critici e sarai obbligato a ritirarti.



Minee subacquee e bombe a gas  
La collisione con queste ti danneggerà.



Un craft che sta per esplodere.

# Corsa veloce

Ottimo per giocare semplicemente.

## Svolgimento della corsa veloce

### 1 Impostazioni di gara

Muovi la levetta sinistra su/giù per scegliere un'impostazione di gara da modificare. Muovi la levetta destra a sinistra/destra per cambiare l'impostazione. Premi il pulsante **Y** per impostazioni casuali. Premi il pulsante **A** per continuare.

### 2 Scegli un craft

Scegli uno dei craft personalizzati o un craft predefinito con cui correre. Premi il pulsante **Y** per passare da uno all'altro di questi due gruppi di craft.

### 3 Inizia la gara

Con l'eccezione della Prova a tempo, le corse si svolgono fra 8 craft. Alla fine della corsa, sarà visualizzato il risultato.

#### Impostazioni di gara

Campionato	Livello di difficoltà Gli avversari diventano più abili avanzando nei seguenti campionat ; [ Esibizione ] -> [ Professionale ] -> [ Elite ].
Evento	Il tipo di gara nella quale competere (pag. 12).
Luogo	Il luogo della gara (pag. 26).
Percorso	Il percorso sul quale correre. Ogni luogo ha più percorsi disponibili per la gara.
Condizioni	Le condizioni con cui correre. Queste variano da luogo a luogo.
Le diverse condizioni	Mattino / Mezzogiorno / Sera / Tramonto / Notte / Sereno / Nuvoloso / Tormenta / Tempestoso

# Allenamento

Impara le regole e come controllare il tuo craft mentre giochi.



Allenamento di volo	Impara le basi del pilotaggio e della corsa.
Allenamento di combattimento	Impara come usare le armi e le loro caratteristiche.
Allenamento per gli eventi	Impara le regole ed i trucchi per ogni tipo d'evento (pag. 12).

# Modalità carriera

Competi in varie serie di corse e guadagna potenziamenti lungo la strada nel tentativo di diventare infine il Campione Mondiale di Fatal Inertia. Le serie consistono di 4 eventi di fila nei quali i concorrenti guadagnano punti in base ai loro piazzamenti finali. Il vincitore di una serie è il pilota che la conclude con il maggior numero di punti.

## Progredire nella modalità carriera

### 1 Scegli un campionato nel quale competere

All'inizio della tua carriera, correrai un singolo evento ad "Invito". Vincendolo sbloccherai il primo campionato competitivo di FI. Progredendo nel gioco potrai scegliere fra vari campionati con diversi livelli di difficoltà.

### 2 Scegli un craft con il quale correre

La prima volta che inizierai la modalità carriera, verrà scelto un craft per te (classe Mercury). Vincendo ed avanzando potrai scegliere il craft che preferisci e personalizzarlo nel garage. Puoi accedere al garage dal menu principale.

### 3 Iniziare la gara

Lo schermo di caricamento prima di ogni gara della serie ti indicherà che tipo di evento stai per correre. Ci sono 8 craft che competono in ogni serie di eventi.



### 4 Risultati della corsa

Riceverai punti in base alla tua posizione alla fine della gara.

CLASSIFICAZIONI DELLE SERIE	
Pilota	Punti
1. Player X	10 (10)
2. Player Y	8 (8)
3. Player Z	6 (6)
4. Player A	4 (4)
5. Player B	3 (3)
6. Player C	2 (2)
7. Player D	1 (1)
8. Player E	0 (0)

Posizione	Punti per la serie (1 corsa)
1°	10 punti
2°	8 punti
3°	6 punti
4°	4 punti
5°	3 punti
6°	2 punti
7°	1 punto
8°	0 punti

### 5 Risultati della serie

Il pilota con più punti alla fine della serie diventerà il campione. Se c'è un pareggio nei punti della serie, vincerà il corridore con più punti combattimento. Finendo nelle prime 3 posizioni potrai correre in una nuova serie e sarai premiato con delle parti con cui modificare il tuo craft. I risultati delle gare e le parti acquisite sono salvati automaticamente.



### 6 Premio punti combattimento

Il giocatore che ottiene più punti combattimento durante la serie sarà premiato con un riconoscimento speciale: un nuovo set di vernici o degli stemmi per il craft.



## Corsa di combattimento

Questo è il tipo d'evento principale di Fatal Inertia. Hai accesso ad ogni tipo d'arma: usale per ostacolare i tuoi avversari e vincere.



Non ci sono restrizioni speciali. Gioca questo tipo d'evento finché non prendi pratica con il gioco.

## Eliminazione

Questo evento si svolge su sette giri. Dopo ogni giro, il craft in ultima posizione viene distrutto.



L'ultimo craft a rimanere in gara vince la corsa. Non devi mai trovarti ultimo alla fine di un giro.

## Velocità

In questo evento, gli isolotti armati forniscono solo Missili, Force Blast (pag. 23) e Tempo dilatatori (pag. 25), creando i presupposti per una gara velocissima.



Ti occorreranno dei riflessi fulminei per evitare gli oggetti in una gara Velocità.

### Punti combattimento

Guadagnerai punti combattimento ogni volta che utilizzi con successo un'arma su di un avversario. Alla fine della serie in modalità carriera, il pilota con più punti combattimento totali avrà accesso a nuove vernici e stemmi per il suo craft.

Azione	Punti combattimento
Lanciare un Magnete su un avversario	1 punto
Attaccare un Missile su un avversario	1 punto
Un avversario attraversa il fumo di una tua Cortina fumogena	1 punto per ogni avversario
Colpire un avversario con un Force Blast	5-10 punti per ogni avversario
Spingere un avversario con un Force Field	20 punti per ogni avversario
Connettere un Cavo ad un avversario	5 punti
Connettere due avversari con un solo Cavo	20 punti
Ancorare un avversario al terreno con un Cavo	10 punti
Colpire un avversario con un EMP	10 punti per ogni avversario
Distruggere un avversario	100 punti

## Magnete Mayhem

In questo evento non ci sono isolotti armati sul percorso: ogni craft è rifornito periodicamente ed automaticamente con Magneti. Questo porta a battaglie frenetiche e spesso alla distruzione di molti craft.



Diventa difficile controllare il tuo craft quando è appesantito da molti Magneti. È essenziale fare buon uso degli avvitamenti e della frenata-accelerazione per sbarazzarsene.

### Differenze nel lancio di Magneti fra i tipi di craft

Il numero di Magneti che un craft può sparare in un colpo varia fra i diversi tipi di craft.



Magnete

Classe titan

x 3

Classe Phoenix

x 2



Classe Mercury

x 1

Classe Aurora

x 1





## Prova a tempo

Prova a migliorare i tuoi record di gara correndo sul tracciato da solo.



La Prova a tempo è un ottimo modo per imparare un percorso prima di corrervi con gli altri piloti.



Usare la frenata-accelerazione alla partenza è essenziale per ottenere degli ottimi tempi.



Memorizza la tua linea ideale di corsa per rosicchiare tutte le briciole di tempo che puoi!



## Menu Multiplayer

**Corsa veloce schermo diviso** 2 giocatori corrono la stessa gara. Lo schermo è diviso.

**Serie schermo diviso** 2 giocatori competono per ottenere più punti in una serie di quattro corse. Lo schermo è diviso.

**Xbox LIVE** Corri online.

**System Link** Corri sulla rete locale.

**Pannello dei Leader** Vedi le posizioni mondiali correnti TrueSkill™.

### Corsa in rete (Xbox LIVE, System Link)

In una corsa in rete puoi sfidare fino a 7 altri giocatori.

Anche se non ci sono 7 altri giocatori contro cui giocare, saranno utilizzati degli avversari controllati dal computer al posto dei giocatori mancanti.

**1** Scegli un craft per gareggiare.



**2** Determina le condizioni della gara in cui stai per correre.



**3** Passa alla Lobby partita.



**4** Inizia la corsa!

Crea partita



### Xbox LIVE

Connettiti e gareggia contro giocatori in altri luoghi attraverso Xbox LIVE (pag. 1).

**Corsa veloce classificata** Tuffati velocemente in un evento online singolo contro altri giocatori del tuo stesso livello d'abilità. Questa modalità di gioco influirà sulla tua posizione TrueSkill™.

**Corsa veloce non classificata** Questa è simile alla Corsa veloce classificata, eccetto che il risultato non influirà sulla tua posizione TrueSkill™.

**Trova partita** Cerca una partita esistente che soddisfa certe condizioni.

**Crea partita (pag. 17)** Diventa l'host (amministratore della gara), determina le condizioni di corsa ed aspetta che altri giocatori partecipino.

## Ospitare una partita


Dopo aver scelto [Crea partita], puoi impostare i seguenti parametri per preparare la tua corsa.

Classificata/ Non classificata	Scegli se i risultati delle corse influiranno o meno sulla classifica TrueSkill™ (solo per Xbox LIVE).
Privata/Pubblica	Scegliendo [Privata], solo chi è stato invitato potrà partecipare alla gara (solo per Xbox LIVE).

### Lobby partita

La lobby partita è dove l'host e gli ospiti si riuniscono prima della gara. L'host può avviare la gara solo dopo che tutti gli altri giocatori hanno indicato che sono pronti.



<b>Pulsante</b>	(solo host)	Inizia la gara. Può essere selezionato quando ci sono 2 o più giocatori e questi hanno segnalato che sono pronti.
 <b>START</b>	(Escluso l'host)	Segnala agli altri giocatori che sei pronto per iniziare la corsa.
<b>Pulsante B</b>		Ritirati dalla lobby. La lobby scomparirà se l'host sceglie di smettere.
<b>Pulsante Y</b>	(solo host)	Cambia le impostazioni di gara.
<b>Premi A quando selezioni un giocatore</b>		Apre una finestra popup che ti consente d'escludere un giocatore dalla partita (solo host), vederne il profilo o inviare un rapporto sul giocatore.
<b>Pulsante X</b>		Scegli il craft che userai durante la partita.

### System Link

Usa dei cavi LAN (Local Area Network, ovvero rete locale) per connettere due o più console Xbox 360 e competere attraverso la rete.

Unisciti alla corsa	Seleziona la corsa in cui partecipare dall'elenco che puoi consultare.
Crea partita	Diventa l'host (amministratore della gara), determina le condizioni di corsa ed aspetta che altri giocatori partecipino.

# Personalizza

Dopo aver vinto la tua prima corsa in modalità carriera (la corsa ad invito), potrai personalizzare il tuo primo craft nel [Garage]. Procedendo nella tua carriera, avrai accesso a quattro craft predefiniti di cui potrai aumentare la potenza e l'efficienza e cambiarne l'aspetto. Potrai usare i tuoi craft personalizzati in qualsiasi competizione di Fatal Inertia.

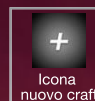
## Ci sono diversi modi per accedere a nuove parti "custom":

- \*Finisci una serie in modalità carriera nelle prime tre posizioni.
- \*Ottieni il maggior numero di punti combattimento in una serie in modalità carriera.
- \*Completa delle richieste specifiche (pag. 28).

## Come personalizzare

### 1 Scegli un craft da personalizzare.

Selezionando l'icona del nuovo craft saranno visualizzati i quattro craft di base. Selezionandone uno con il pulsante **A**, verrà aggiunto al tuo garage per consentirne la modifica. Premi il pulsante **X** per eliminare un craft personalizzato.



### 2 Personalizza il tuo craft

Usa le parti che hai ottenuto, cambia il colore, ecc. Le prestazioni del craft possono migliorare o meno quando attacchi delle parti che influiscono sulle performance (per es. le ali). Tieni d'occhio il livello delle prestazioni durante le modifiche.

Consulta la "Introduzione di base ai craft" (pag. 20) per informazioni sulle prestazioni dei craft.



Nel grafico delle prestazioni, il blu indica un aumento del valore, mentre il rosso una discesa.

### 3 Salvare il craft personalizzato

Quando hai finito le modifiche, scegli [Finito]. Il tuo craft personalizzato sarà salvato automaticamente.



### Miglioramenti

Ci sono parti che influiscono sulle prestazioni del craft ed altre parti puramente estetiche.

#### Parti che influiscono sulle prestazioni

<b>Motore</b>	Influisce sulla velocità massima e sull'accelerazione del craft.
<b>Freni</b>	Influisce sulla frenata e sulla forza della frenata-accelerazione del craft.
<b>Scafo</b>	Influisce su resistenza, massa e accelerazione del craft.
<b>Ali</b>	Influisce sulla manovrabilità, l'accelerazione e la velocità massima del craft.

#### Parti estetiche



### Vernice

Ci sono molti tipi di vernice da scegliere in Fatal Inertia, dal lucido al metallico ed anche dei motivi personalizzati. Non influisce sulle prestazioni del craft.

### Emblema

Metti uno stemma in fronte al craft. Gli emblemi non influiscono sulle prestazioni del craft.



20

Le prestazioni equilibrate in tutte le aree rendono questa classe adatta ad ogni pilota.

DATI

Velocità massima	C
Accelerazione	B
Manovrabilità	B
Frenata	C
Massa	B
Resistenza	C

Le funzionalità bilanciate rendono i craft della classe Phoenix prediletti da molti piloti esperti e meno.

C L a s s e  
Phoenix



Tipi di craft

DATI

Velocità massima	D
Accelerazione	A
Manovrabilità	A
Frenata	D
Massa	D
Resistenza	B

Nonostante la sua velocità massima sia bassa, l'accelerazione e la manovrabilità sono superiori. Un buon craft per principianti.

C L a s s e  
Mercury



Accelerazione e manovrabilità  
impareggiabili

\*I livelli di prestazione sono quelli predefiniti all'inizio del gioco. Le prestazioni sono valutate tramite A, B, C e D: A è la valutazione migliore (o, nel caso della "massa", la più "pesante").

**Velocità fulminea e scarsa resistenza non sono  
una buona combinazione per i principianti.**



## Classe Aurora

DATI

Velocità massima	A
Accelerazione	C
Manovrabilità	C
Frenata	B
Massa	C
Resistenza	D

Anche se capaci di velocità di punta sconvolgenti,  
i modelli Aurora possono essere molto instabili  
e vulnerabili ai danni.



## Classe Titan

DATI

Velocità massima	B
Accelerazione	D
Manovrabilità	D
Frenata	A
Massa	A
Resistenza	A

Questa classe è resistente contro gli impatti e non è influenzata molto dalle armi.  
È debole in velocità, ma mostra le sue buone doti in battaglia.

**Sventurato è il pilota che si trova sulla  
strada del gigante Titan.**

## Magnete



L'arma definitiva di Fatal Inertia. I Magneti sono attratti dagli scafi metallici dei craft. Una volta attaccati, rallentano il craft e lo sbilanciano, rendendone difficile la guida. Dopo breve, se il pilota non riesce a scrollarli dallo scafo, i Magneti si surriscaldano ed esplodono.

### **RB** Sparare avanti

I Magneti saranno attratti da chiunque nelle vicinanze. La forza magnetica non è attiva finché non rilasci il pulsante di fuoco; quindi, per mirare un avversario specifico nel gruppo, tieni premuto il pulsante e rilascialo quando vuoi.

### **LB** Sparare indietro

Lasciarti un Magnete alle spalle è un buon modo per liberarti di un avversario nella tua scia.



Sparare avanti

## Magnete Cluster



Un Magnete Cluster è un gruppo di Magneti con sensore di prossimità: quando viene individuato un oggetto di metallo nelle vicinanze, il Magnete Cluster esplode, rilasciando una tempesta di Magneti.

### **RB** Sparare avanti

Evita gli spazi stretti come le gallerie, usa in spazi ampi e con visuale diretta. Più efficace se usato quando i nemici sono raggruppati.

### **LB** Sparare indietro

Molto efficace come trappola. Stai attento ad usarlo se sei lento, poiché si potrebbe attaccare al tuo craft.



Sparare indietro



## Missile



Il Missile è essenzialmente un missile magnetico con razzo. Dopo essersi agganciato al craft dell'avversario, il razzo s'accende, esercitando una forza tremenda sul punto dov'è attaccato.

RB

### Sparare avanti

Sparare il Missile in avanti è simile a sparare un Magnete. Il Missile è attirato da qualsiasi craft nelle vicinanze e s'accende dopo essersi agganciato allo scafo.



LB

### Sparare indietro

Sparare indietro consente al giocatore di posizionare un Missile sulla propria coda, fornendo una potente accelerazione improvvisa.

Sparare indietro

## Force Blast



Scatenando una potente onda d'energia, il Force Blast fa cambiare direzione ad ogni veicolo o arma nelle vicinanze e può disinnescare qualsiasi arma agganciata allo scafo del craft.

RB

### Sparare avanti

Nonostante quest'arma sia difficile da mirare, la potenza della sua esplosione è tremenda. Può spazzare via un gruppo di craft nemici.



LB

### Sparare indietro

Sparare un Force Blast all'indietro lo farà esplodere appena alle tue spalle. Questo ti darà un'accelerazione improvvisa, quindi stai attento quando lo lanci.

Sparare avanti



## Cortina fumogena



Crea una coltre di fumo. Lanciala al momento giusto, per esempio appena prima di una curva a gomito, per accecare i piloti avversari e farli schiantare contro il muro.

RB

### Sparare avanti

Spara un proiettile frontalmente: esplode in una bolla di fumo all'impatto.

LB

### Sparo indietro

Fa esplodere la Cortina fumogena immediatamente dietro al tuo craft.



Sparare  
indietro

## Cavo



Il Cavo può essere usato per legare gli avversari, catapultarti oltre le curve strette o per imprimere un'accelerazione al tuo veicolo grazie alle sue proprietà elastiche. Le due estremità del cavo sono sparate individualmente.

RB

### Spara un'estremità magnetica

Questo farà agganciare il cavo al craft in fronte a te. Se ci sono più craft in fronte a te, premendo il pulsante **RB** due volte velocemente ti consentirà di collegare due craft insieme.



LB

### Spara un'estremità appuntita

Questo ti consentirà di sparare il cavo nel terreno davanti a te. Se fatto in maniera corretta, il tuo craft prenderà velocità trascinato dal cavo. Inoltre, dopo aver attaccato il cavo ad un craft usando un'estremità magnetica, puoi premere il pulsante **LB** per trascinarlo verso il tuo avversario.



## Force Field



Quando attivato, il Force Field fornisce una protezione temporanea da tutti gli attacchi nemici ed inoltre disattiva ogni arma attaccata al tuo craft.

**Pulsante LB o Pulsante RB**

**Nessuna differenza fra fuoco primario e secondario.**

Visto che il Force Field è impenetrabile, potrai concentrarti solo sulla guida.



## EMP



Disabilita temporaneamente tutte le forze elettriche e magnetiche nelle vicinanze del tuo craft. Quest'arma arresterà immediatamente i motori e la levitazione dei craft nemici vicini, facendo perdere loro il controllo. Inoltre scrollerà tutte le armi agganciate al tuo craft.

**Pulsante LB o Pulsante RB**

**Nessuna differenza fra fuoco primario e secondario.**

Lo schermo sfarfallerà per un attimo all'attivazione dell'arma: non perdere di vista il percorso.



## Tempo dilatatore



Il Tempo dilatatore rallenta incredibilmente il passare del tempo per tutti eccetto che per te. Avvantaggiati di questa momentanea anomalia temporale per sfrecciare davanti agli altri veicoli in gara.

**Pulsante LB o Pulsante RB**

**Nessuna differenza fra fuoco primario e secondario.**

Quest'arma appare raramente, ma può essere usata per una vittoria con rimonta finale. Sta attento a non picchiare contro a nulla mentre viaggi ad una velocità così elevata!





## Canyon perduto

È come se il tempo si fosse fermato fra le grandi arcate del Canyon perduto. Abbandonato dopo la chiusura della miniera all'inizio del XX secolo, il canyon è rimasto per lo più invariato negli ultimi due secoli. Rimangono abbondanti i resti degli scavi. I piloti devono fare attenzione a questi ostacoli perché non sono così stabili come lo erano un tempo.



## Passo boscoso

In passato usato per la raccolta del legname, il Passo boscoso è ora tornato al suo stato naturale. Uno dei luoghi più impegnativi di Fatal Inertia, nel Passo boscoso i piloti viaggiano testa a testa ad oltre 700 km/h nella fitta nebbia, attraverso le cascate e schivando i giganteschi alberi che cadono in continuazione.

Da qualche parte nel Pacifico meridionale, giace un gruppo di isole inabitate con paesaggi mozzafiato dai colori vivaci della flora tropicale e delle acque brillanti. I percorsi sull'Isola Paradiso possono sembrare relativamente meno limitanti di quelli in altri luoghi, ma navi naufragate ed altri pericoli giunti sulle rive rendono le corse molto impegnative.

## Isola Paradiso







## Cima del diavolo

La Cima del diavolo è stata così chiamata dopo che la sua ultima maggiore eruzione ha decimato una sezione della vicina Echo City. I resti di questa regione industriale, un tempo ricca, sono sparsi in tutta l'area, dagli scheletri di grandiose strutture alle gigantesche tubature per il petrolio. Il terreno montagnoso e i precipizi rendono la Cima del diavolo estremamente insidiosa.




## Baia del ghiacciaio

Gli iceberg fluttuano abbondanti sulle acque vicino alla costa della Baia del ghiacciaio, una regione battuta dalla neve nelle Rockies del nord. I piloti si devono fare strada fra foreste di sempreverdi, caverne di ghiaccio e tempeste di neve accecanti. L'abilità nell'affrontare queste condizioni separa i piloti d'élite dal resto del gruppo.




# Impostazioni

Scegli [Opzioni] dal menu principale o premi il pulsante  START durante il gioco per modificare le impostazioni.

indica un parametro che non può essere cambiato durante il gioco. Il testo in **giallo** indica le impostazioni predefinite all'avvio del gioco.

## Display

Minimap (*)	Viene visualizzata una mini-mappa sullo schermo in basso a destra. [On/Off]
Allerte (*)	Visualizzazione dei messaggi d'avviso in cima allo schermo. [On/Off]
Misuratore di velocità (*)	Unità per il tachimetro. [KMH (chilometri all'ora) / MPH (miglia orarie)]
Camera predefinita	Scegli una visuale per la camera. <Cambia visuale usando il pulsante  BACK > [Coda (vista normale) / Vicino (Appena dietro al craft) / Cofano (vista dalla cabina)]
Indicatori nemici	Scegli come mostrare le informazioni sugli avversari. [Spento/Solo posizioni/Nomi e posizioni]

## Controlli

**Impostazioni controller** Cambia le associazioni dei pulsanti.

Asse verticale (*)	[Normale (spingendo la levetta verso il basso fa salire il craft) / Invertita (spingendo la levetta verso il basso fa scendere il craft)]
Vibrazione (*)	Imposta la vibrazione. [On/Off]

## Suono

Volume musica (*)	Imposta il volume della musica durante il gioco.
Volume effetti (*)	Imposta il volume degli effetti sonori.

## Profilo

Azzera file salvataggio FI	Elimina tutti gli elementi salvati: i progressi, i craft, i tempi, ecc.
Cambia dispositivo di memorizzazione	Cambia il dispositivo dove memorizzare i dati.
Carica i dati	Scegli una periferica di salvataggio e da qui carica i dati di gioco.

## Obiettivi

I risultati possono essere controllati utilizzando Xbox 360 Dashboard. Ci sono un totale di 50 diversi obiettivi che possono essere ottenuti: influiscono sul punteggio giocatore e ti consentono d'ottenere parti per personalizzare il tuo craft.

## Riconoscimenti

Elenco dei membri del team di sviluppo che ha creato il gioco.

## Dolby® Sound Setup

Questo gioco è realizzato in Dolby® Digital 5.1. Collega la tua Microsoft® Xbox 360™ ad un impianto surround provvisto di decodifica Dolby Digital utilizzando un cavo ottico digitale. Il cavo ottico digitale deve essere inserito nell'apposito alloggiamento che troverai alla base di un Cavo component AV ad alta definizione Xbox 360, o di un Cavo AV ad alta definizione VGA Xbox 360, o ad un Cavo AV S-Video Xbox 360. Dalla videata "System" della Xbox 360 Dashboard, vai dentro "Impostazioni console", seleziona "Audio" e scegli "Uscita digitale". Fatto ciò, attiva "Dolby Digital 5.1" per sperimentare l'eccitante mondo del suono in surround.